JOYSTICK 145

Joystick 145

la legende de Sherwood

En Detresse

Jeux Crack

En Detresse
Jeux Crack

Soluce : Robin Hood, La Legende de Sherwood

ROBIN HOOD
·SOLUCE·
La Legende de Sherwood

Joystick·145

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 145

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

Joystick 145

DITO

Casque Noir

Hello tout le monde. Bon, je vais profiter de cet édito pour mettre certaines choses au point. Vous êtes fort nombreux à apprécier les aventures de cet idiot de Captain Ta Race à travers les fantastiques B.D. pondues par notre taré de dessinateur. Pourtant, bon nombre d'entre vous m'écrivent pour me demander si, oui ou non, Ta Race est vraiment un idiot. Très franchement, et je sais de quoi je parle - je suis en train de le regarder - oui. Et en plus il est content. C'est un peu notre François Pignon. Il est bête, mais il est bête, vous n'avez pas idée à quel point. Certes, il est aussi très sympa, mais quand même. Pour vous donner un ordre d'idée, il n'a même pas su trouver la réponse à l'énigme du mois dernier. Il s'agissait de 4 couleurs bien sûr. Tout le monde a trouvé sauf lui, comme un idiot qu'il est. Voyons s'il parvient à résoudre cette énigme :
Quelle bestiole naît sans bouche et, de ce fait, ne se nourrit pas ?
C'est pas gagné pour Ta Race. Voici un indice : son nom est aussi court que son vol.
Venons-en aux choses sérieuses. Le gagnant est Ariel Lorphevre, de ce beau pays qu'est la Belgique qui a donné 57 bonnes réponses, le chiffre exact étant 55. À ce propos, vous ne vous êtes pas foulés. Je ne sais pas si Noël en est la cause mais côté participation, c'était vraiment très faible. Enfin, je ne désespère pas pour ce numéro-ci.

Bonne lecture !

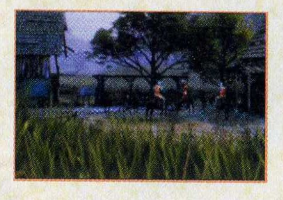
JOYSTICK SOLUCES 145
est édité par la société HDP
au capital de 42 000 euros.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur Délégué :
Pascal Traineau
Principal actionnaire :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice Graphiste : Sonia Nini
Secrétariat de rédaction :
Sophie Prétot

Correction révision :
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Dessinateur :
Didier Couly
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : La Galiote-Prenant
Ce supplément au numéro 145
de Joystick est une publication HDP

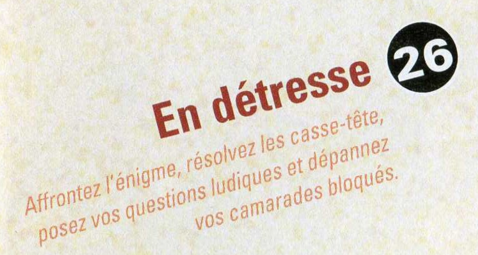
SOMMAIRE







Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de février. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr. et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.









Robin Hood

Le légende de Sherwood





Largement inspiré de Desperado, Robin Hood est carrément différent dans la pratique. Vous devrez utiliser l'ensemble des compétences de vos hommes dans chaque mission et ramasser le maximum d'items. Voici donc les plans qui vous permettront de visionner tous les items à récupérer. Il est possible que vous ayez effectué vos missions dans un ordre différent, aussi ne soyez pas surpris par celui qui se trouve dans le magazine.

MISSION 01 : À LA RECHERCHE DE GODWIN

POINT 01 :
Utilisez les lierres pour accéder au carquois de flèches qui se trouve au-dessus.

POINT 02 :
Tirez sur l'une des cibles pour vider la cour de ses occupants et allez récupérer les deux bourses sans vous faire repérer.

POINT 03 :
Allez parler à cet homme pour savoir où se trouve Godwin. Il vous parlera de son fils qui habite dans le village.

POINT 04 :
Utilisez ce levier pour abaisser le pont-levis afin de pouvoir sortir de l'enceinte.

POINT 05 :
Si vous libérez cet homme, vous pourrez récupérer un porte-bonheur qui vous permettra de ressusciter si le cas se présente.

POINT 06 :
Parlez à cet homme pour terminer la mission et passer à la suivante.




05
04
02
03
01





MISSION 02 : BIENVENUE À NOTTINGHAM

POINT 01 :
Neutralisez les deux gardes, puis pénétrez dans l'enceinte du château.

POINT 02 :
Assommez ce garde sans vous faire repérer par ceux qui sont en dessous.

POINT 03 :
Balancez une bourse afin que les soldats se battent entre eux et cachez-vous dans une maison. Lorsqu'il n'en restera plus qu'un, assommez-le et libérez vos compagnons. Ligotez les soldats et cachez-les dans les maisons.

POINT 04 :
Neutralisez tous les soldats qui sont dans cette zone et planquez-les dans les maisons.

POINT 05 :
Pour terminer la mission, vous devrez faire sortir tous vos compagnons par ce chemin.






03

MISSION 03 : PREMIÈRES ARMES

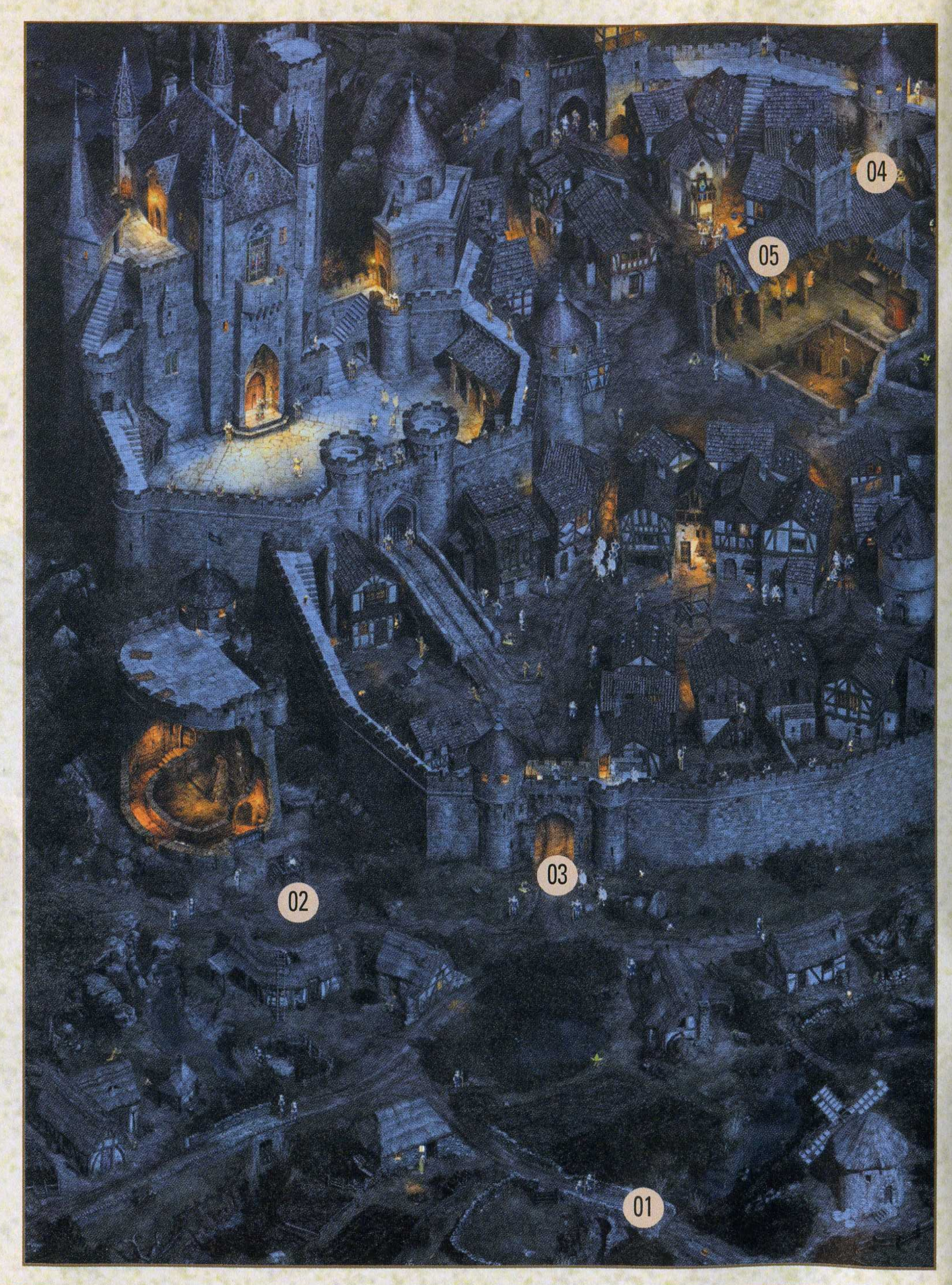
POINT 01 :
Tirez sur cette cible pour vous débarrasser discrètement des deux gardes qui se trouvent sur le pont.

POINT 02 :
Prenez Robin pour assommer rapidement les trois soldats qui se trouvent à cet endroit.

POINT 03 :
Tirez sur cette cible pour faire sortir du renfort qui vous permettra d'assommer les gardes qui se trouvent à proximité du chariot. Vous pourrez ensuite les ligoter et récupérer l'or. Une fois que vous aurez l'or en votre possession, vous pourrez passer à la mission suivante. Vous aurez à accomplir deux autres petites missions du même genre qui sont des embuscades très faciles à négocier et nous passerons directement à une mission plus consistante.






04
05
03
02
01

MISSION 04 : LES CONFESSIONS D'UN HORS-LA-LOI

POINT 01 :
Assommez les deux soldats qui se trouvent sur le pont et cachez-les dans une maison.

POINT 02 :
Détachez le corps du fils de la femme avec laquelle vous avez parlé au début du niveau et rapportez-lui.

POINT 03 :
Vous pouvez passer par la grande porte sans avoir à neutraliser les gardes qui se trouvent devant et sans être confronté à la patrouille.

POINT 04 :
Vous devez impérativement donner de l'argent à ce mendiant pour entrer dans l'église.

POINT 05 :
Neutralisez le prêtre et entrez dans le confessionnal pour rencontrer Marianne. Il ne vous restera plus ensuite qu'à sortir du château pour passer au niveau suivant.








07
03
06
05
04



MISSION 05 : LA NUIT ÉCARLATE

POINT 01 :
Parlez à cette femme pour recevoir une quête supplémentaire.

POINT 02 :
Éliminez le soldat qui se trouve à côté de cette femme pour récupérer sa bourse et le parchemin.

POINT 03 :
Neutralisez les trois soldats qui embêtent ce mendiant pour recueillir de nouvelles informations.

POINT 04 :
Faites grimper Robin sur les lierres pour pénétrer dans le château.

POINT 05 :
Baissez le pont-levis pour faire entrer vos compagnons.

POINT 06 :
Libérez le neveu de Robin qui est emprisonné dans ce donjon.

POINT 07 :
Lorsque vous aurez neutralisé les gardes, entrez dans le bâtiment pour ressortir à l'extérieur.

MISSION 06 : UN CONVOI

POINT 01 :
Tirez sur cette cible afin que Robin puisse sortir sans trop de grabuge.

POINT 02 :
Cette cible vous permettra de libérer d'autres renforts. Essayez de ne tuer personne pour vous donner un peu plus de challenge.




01
02





MISSION 07 : LE PRINCE ET LE HORS-LA-LOI

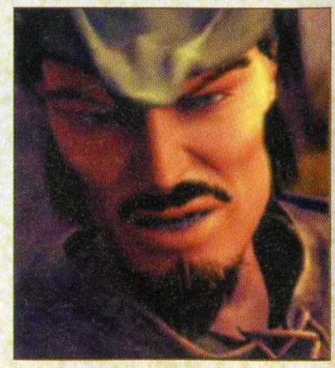
POINT 01 :
Balancez un sac de pièces pour neutraliser tous les gardes qui sont devant l'entrée, puis servez-vous de l'échafaudage pour entrer.

POINT 02 :
Parlez à cette femme pour lui venir en aide.

POINT 03 :
Entrez par cette porte pour accéder à la salle du château.

POINT 04 :
Vous devrez entrer dans cette salle avec Marianne pour connaître les plans de l'ennemi. Lorsque la supercherie sera dévoilée, regagnez le début du niveau avec toute votre équipe afin de passer à la mission suivante.






04
03
02
01



MISSION 08 : LES PILLARDS

POINT 01 :
Éliminez les soldats en faction à cet endroit à l'aide d'un sac de pièces.

POINT 02 :
Utilisez encore les sacs de pièces pour vous débarrasser des soldats qui se trouvent dans cette prairie.

POINT 03 :
Passez par cet endroit, mais attirez les gardes qui se trouvent à proximité dans la prairie.

POINT 04 :
Libérez Petit Jean lorsque vous aurez neutralisé les soldats qui l'entourent.

POINT 05 :
Quand la mission sera terminée, placez tous vos hommes sur ce point pour passer à la mission suivante.


05
04
03


02



MISSION 09 : LE COLLECTEUR

POINT 01 :
Utilisez les pièges pour faire disparaître d
soldats.

POINT 02 :
Faites venir Robin à cet endroit afin qu'il puis
tirer sur quelques cibles.

POINT 03 :
Tirez sur cette cible pour vous débarrasser d
deux chevaliers qui se trouvent en dessous, p
lorsque vous aurez fait le ménage, prenez l'
gent et enfuyez-vous.

MISSION 10 : EMBUSCADE

OINT 01 :
irez sur cette cible pour lancer une première
ague d'attaque.

OINT 02 :
irez sur cette seconde cible afin de lancer la
euxième vague de renforts.

OINT 03 :
écupérez le butin, ce qui vous permet de pas-
er à la mission suivante.




02
03

MISSION 11 : LE VISITEUR DU SOIR

POINT 01 :
Neutralisez le plus discrètement possible tous les gardes qui se trouvent dans ce périmètre.

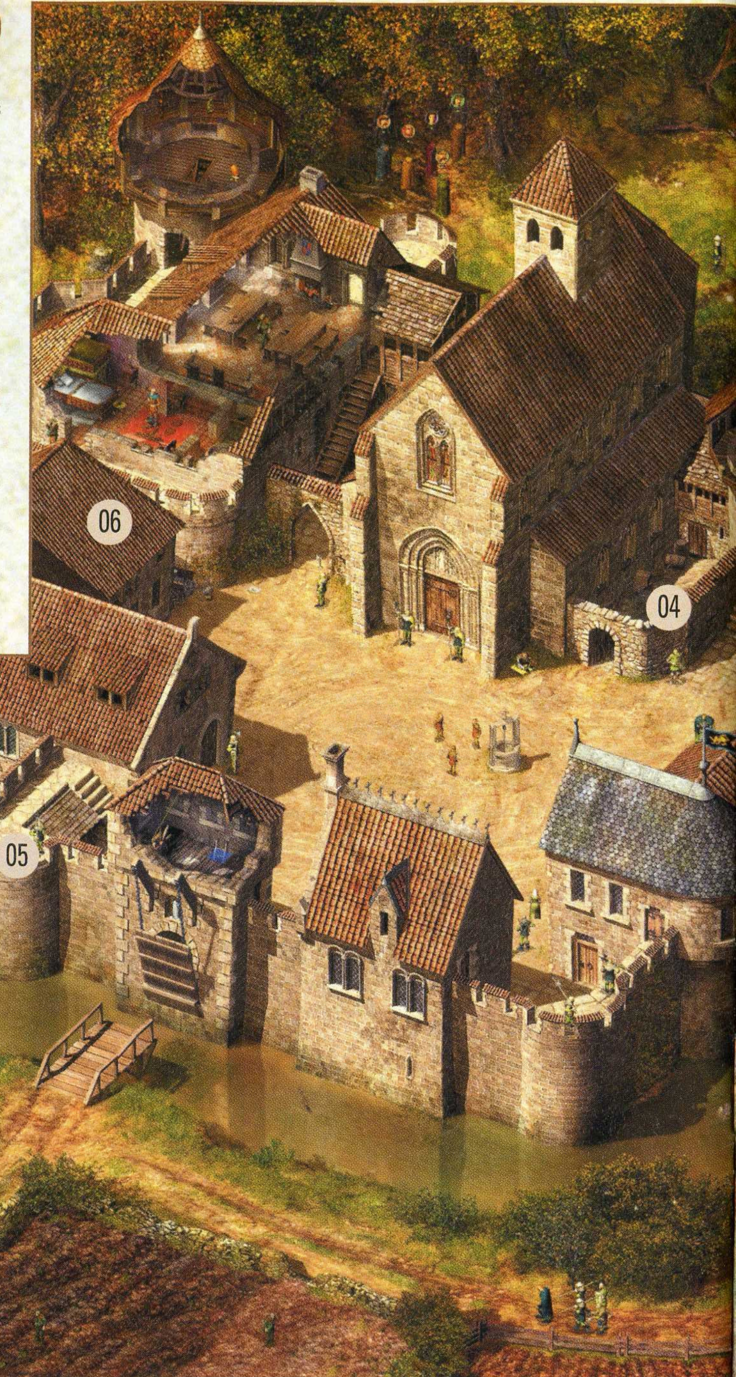
POINT 02 :
Assommez ces deux paysans et ligotez-les afin qu'ils ne puissent pas donner l'alarme.

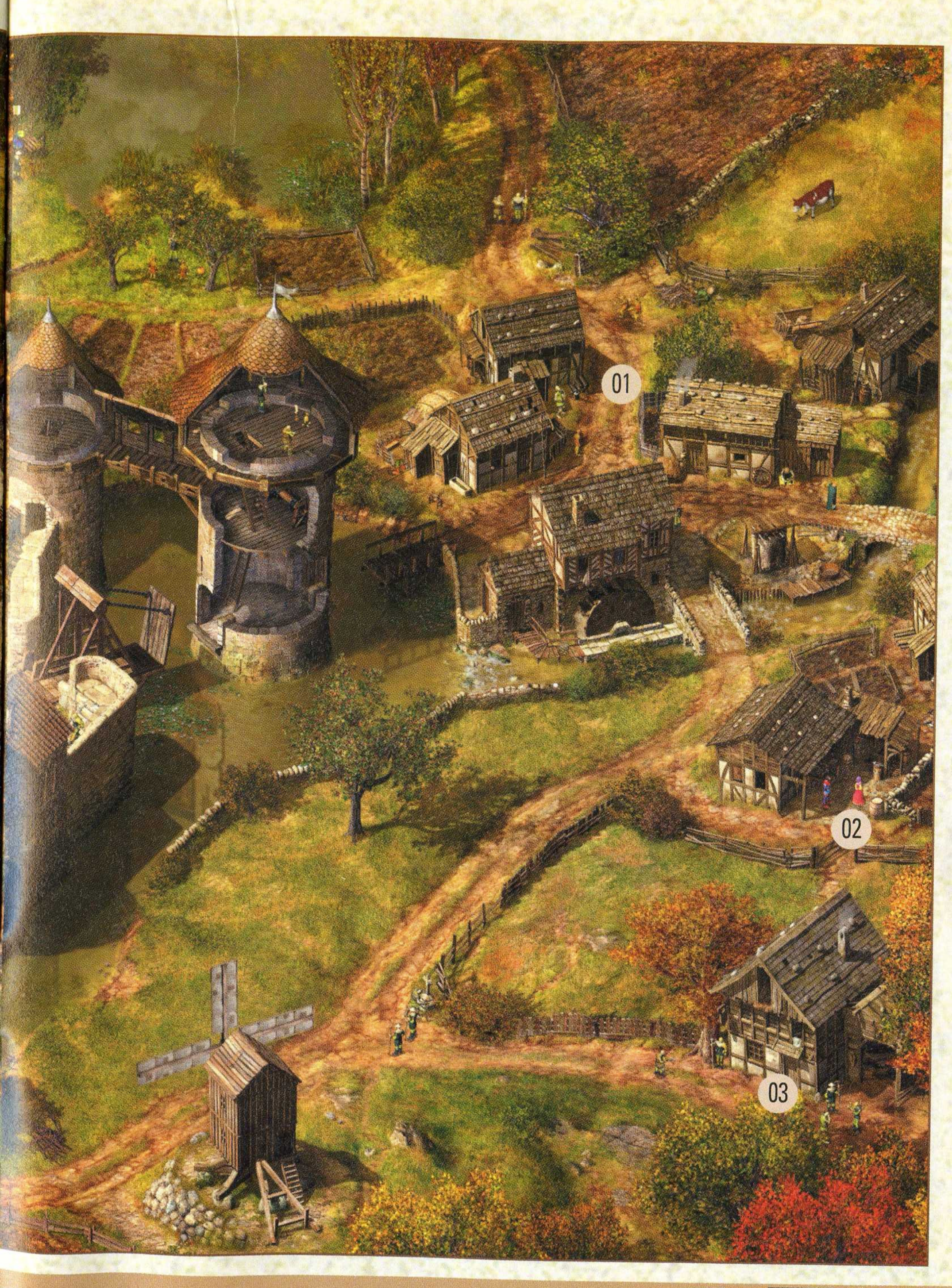
POINT 03 :
Éliminez le garde en faction et cachez-le pour entrer discrètement dans la maison après vous être débarrassé de l'homme à l'arbalète.

POINT 04 :
Commencez par faire disparaître les soldats qui se trouvent dans ce périmètre.

POINT 05 :
Passez par les remparts pour ne pas vous faire repérer.

POINT 06 :
Après avoir neutralisé les gardes qui se trouvent dans la cour, présentez-vous dans cette bâtisse avec Marianne.




01
02
03

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Hé, hé, quand vous lirez ce qui suit, je serai en plein dans la poudreuse, une planche accrochée aux pieds ; et un vif vent glacé dans les oreilles... En Détresse à la neige ! Et même pas dans Icewind Dale ou Might & Magic 7. C'est lamentable ! (rien que d'y penser, ben :-)). Mais revenons à nos yetis... Heu, pingouins favoris... enfin, aux moutons, quoi. Comme d'habitude, j'espère que vous trouverez de chouettes réponses pour nos ami(e)s en panne (et n'oubliez pas les questions sur vos jeux qui bloquent). Allez, bon je retourne m'éclater dans la « Peuf ». Avec cette saloperie de réchauffement climatique, bientôt ce ne sera plus qu'un souvenir, alors...

Envoyez vos lettres (sans boules de neige, SVP) à: EN DETRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92 538, Levallois-Perret Cedex, ou par Internet à : crack@joystick.fr



ARX FATALIS

Help ! Dans Arx Fatalis (super bon jeu, avec une super ambiance, c'est de la bombe je vous dis), je rencontre une difficulté... Au début, je progressais facilement, mais je suis bloqué au même endroit depuis plusieurs jours. Je suis dans la « Cité des Gobelins ». C'est le niveau où on arrive après avoir dit au contremaître des Trolls en grève qu'il faut retrouver la statue pour que la grève cesse, et qu'il fait ouvrir la herse. J'ai l'impression que la statue est dans la réserve fermée à clef de la cité, mais rien à faire pour y entrer. Impossible de voir le roi ou de passer par son intendant pour me faire ouvrir la porte. J'ai essayé plusieurs méthodes sans aucun résultat. J'ai essayé de léviter vers les niveaux supérieurs que l'on voit dans la salle principale : impossible. J'ai essayé de tuer l'intendant (qui à l'air derrière toute cette sombre machination) en espérant lui piquer sa clef : impossible. Essayé de suivre le cuisinier pour fournir du vin au roi : impossible. Essayé de forcer la porte : IMPOSSIBLE. Essayé de corrompre les gardes avec de l'or : imp....ble. Voilà, je suis à court d'idées. Qu'est-ce que je fais pour obtenir cette idole idiote ? Il y a aussi une pièce en « accès restreint » où je ne peux pas entrer. J'ai trouvé une corde, des morceaux de bois (pour un levier ?), une pelle. S.V.P., donnez-moi un peu d'aide. Merci à tous les humains ou créatures amies qui répondront.

Réf.: N°14501, Thomas

THE NOMAD SOUL

Salut à tous et à toutes, je suis coincé dans ce merveilleux jeu The Nomad Soul. Je me trouve à Jaunpur où je rencontre les rebelles, qui sont appelés les « Éveillés », et qui me filent ma deuxième mission où l'on doit saboter l'antenne sur les toits. J'ai nettoyé un peu la zone, et tranquillement je vais saboter l'antenne. Puis, je reviens aux échelles qui au début m'indiquent la sortie. Je précise qu'il y avait deux échelles. Je monte sur le toit à l'aide d'une des deux. J'obtiens un médikit, mais pas de sortie en vue. Je grimpe sur la deuxième, où, heureusement, il y a un chemin à suivre. Alors, content, je me charge d'exterminer toute la racaille ennemie, mais malheureusement, j'ai beau chercher partout, je ne trouve pas la sortie. Alors, aidez-moi à trouver cette foutue sortie s'il vous plaît. Merci d'avance.

Réf.: N°14502, Étienne

MORROWIND

Hello ! Après avoir terminé la quête principale de Morrowind, j'ai décidé de continuer de faire progresser mon perso, notamment au sein de la faction du temple, pour laquelle je dois effectuer le pèlerinage des sept Grâces. On me demande des offrandes et je coince au « Champs de Kummu ». Comment trouver la « boue » mentionnée dans la « Voie du Pèlerin » ? Ainsi qu'au « Sanctuaire de l'Audace » ? Où me procurer une potion de force accrue ? Merci par avance de votre aide pour ce jeu cyclopéen.

Réf.: N°14503, Aillas Ankh Anh'Malafekh

NEVERWINTER NIGHTS

- Salut à tous les adeptes de Neverwinter Nights. Dans le mode solo, je n'arrive pas à donner au mercenaire que j'ai engagé (Tomi la Potence) les nouveaux équipements dont mon guerrier n'a pas besoin, comme des outils de cambrioleur +1, ou des nouvelles flèches... Très énervant, surtout quand il se met en première ligne, alors qu'il a à peine de quoi se défendre... Alors, comment faire ou est-ce tout simplement impossible ? Quel mercenaire me conseillez-vous ? (j'ai un guerrier nain niveau 6).

- Récent possesseur de Neverwinter, je suis bloqué au chapitre 2 : en effet, au sommet de la tour des arcanes à Luskan, je me retrouve devant un portail, derrière lequel sont Aribeth, Maugrim, et une armée d'hommes lézards. Seule difficulté : comment ouvrir cette pu... de porte, vu qu'elle ne veut pas être défoncée ? Je vous en prie, aidez-moi. Je craque et je sens que je vais tout casser ! Merci !

Réf.: N°14504, Benji, JM

SEVERANCE : BLADE OF DARKNESS

Je joue depuis un an à Severance : Blade of Darkness, et je suis au tombeau d'Ephyra avec le chevalier et il me faut la « Clé de la tour » car sans celle-ci, je ne peux continuer mon périple dans ce merveilleux jeu, qui a beau être ancien, il est quand même très bon...! J'ai exploré tout ce *ë£`$ de niveau, et je ne trouve rien à part ce dragon de malheur qui vole sans cesse au-dessus du château, et la seule serrure non ouverte est « la serrure de la tour ». Si « En Détresse » peut m'aider j'en serais reconnaissant. Merci à ceux qui pourront me répondre.

Réf.: N°14505, Marty

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

Help ! Aidez-moi ! Après avoir été dans la chambre du tueur, à l'hôtel Ubus, je ne sais plus quoi faire. Sauvez-moi ! Merci d'avance.

Réf.: N°14506, Créosote

BALDUR'S GATE 2 : THRONE OF BHAAL

Oyez, oyez, braves gens. Je me trouve bloqué dans ce fabuleux jeu qu'est Throne of Bhaal. Je suis dans la tour de garde, au niveau de la machine de Lum le fou et j'ai deux gros problèmes. J'ai tué le dragon (coriace) et les « flagelleurs » mentaux, mais je n'arrive pas à vaincre cette satanée liche, car elle me balance sans interruption son sort d'emprisonnement qui fait disparaître tout mon groupe en dix secondes. Quels sorts ou protections dois-je utiliser contre elle ? J'ai récupéré les trois huiles et de quoi allumer les torches, mais je ne connais pas la combinaison gagnante. Pitié, ne me dites pas que le dragon doit me la donner, car mes sauvegardes ne me permettent plus de lui parler (vu qu'il est déjà mort). Merci d'avance.

Réf.: N°14507, Dr Lesc@rgot

LE MAÎTRE DE L'OLYMPE : ZEUS

Je viens d'acquérir ce superbe jeu qu'est Zeus, mais je suis bien em...bêté, car je ne sais pas développer mon armée. En effet, je me retrouve avec vingt régiments de lanceurs de cailloux, mais aucun Hoplite et aucun cavalier, ce qui est très embêtant pour la défense d'une ville aussi prospère que la mienne. Je remercie d'avance tous ceux qui répondront à ce SOS, et ceux qui m'avaient déjà aidé pour Commandos 2.

Réf.: N°14508, Jean-Yves



Réponses

SEVERANCE : BLADE OF DARKNESS

Réf.: N°13902, Kyle Katarn

Salut Kyle. Oui, moi aussi j'ai eu du mal à tuer ce satané Dal Gurak. En gros, voilà comment j'ai fait pour l'avoir : il faut absolument que tu aies récupéré toutes les runes et que l'épée d'Ianna dispose du maximum de ses pouvoirs. En début de combat, le boss se protège derrière un bouclier visible uniquement quand tu le touches, et il te mitraille avec des éclairs rouges et des sortes de sphères vertes à tête chercheuse. Évite tout ça en esquivant ou en te mettant derrière un mur quand il faudra. L'invisibilité de Gurak est pénible et le rend presque inattaquable de manière normale (bon courage avec l'arc). Pour le toucher, sers-toi uniquement des deux attaques spéciales de l'épée. À la longue, son bouclier va faiblir puis lâcher, et Gurak va cesser de disparaître. Tu n'as plus qu'à rentrer dedans de manière classique, mais attention, pas comme un bœuf quand même ! Il faut que tu te débrouilles pour qu'il te lance son épée comme un boomerang (c'est juste une histoire de distance). C'est là que tu peux le coincer ! En effet, quand il fait ça, ses points de vie tombent à 10 000, et c'est le moment de l'attaquer. Il faudra de toute manière que tu sois patient et que tu t'y reprennes à plusieurs fois, parce que Dal Gurak est capable de se soigner une fois. Prends le temps d'étudier les différentes tactiques de combat de ton ennemi, ce sera utile. Bonne chance.

Mr Gulp

GRAND THIEF AUTO 3

Réf.: N°14104, Fakoch-R

Salut Fakoch-R, je crains de ne pas avoir de solution miracle pour toi. Effectivement, l'effet du code « nobodylikesme » n'est pas désactivable. En tout cas, moi, je n'ai pas trouvé comment le virer malgré mes recherches (mais je n'avais pas sauvé le jeu, ouf !). Déjà qu'en général c'est une mauvaise idée de sauver avec les codes, mais alors là, c'est vraiment la cata. Oui, il y a des chances pour que tu doives tout recommencer. Tu peux peut-être essayer de patcher ton jeu, car des fois, les patches remettent en mode normal les options des jeux et corrigent les bugs, mais ne te fais pas trop d'illusions. Bonne chance.

Mr Gulp

DIABLO 2

Réf.: N°14106, Marmiton

Marmiton, juste quelques suggestions : utilise les touches d'action rapide pour soigner ton personnage avec ses potions de soin dès que sa santé devient critique pendant le combat. N'oublie pas d'employer les pouvoirs spéciaux de ton paladin (aura défensive par exemple). Tu peux aussi faire monter en niveau ton personnage et améliorer son équipement et ses armes avant de retourner dans le « sanctuaire des arcanes » si cela pose encore problème. Accroche-toi, c'est pas si dur !

Mjolnir

MAFIA

Réf.: N°14405, B@ggia

Mes respects B@ggia, à ce que je vois, le boss ne va pas être content. C'est les affaires du Don qui vont aller mal. Moi aussi, j'ai galéré sur cette *utain de mission. Mais en fait, c'est facile...;). Tu peux remarquer une voiture (celle de Sergio Morello en fait) près de la porte d'un hangar ; et de cette porte, que vois-tu ? Oui, c'est ça : des rails... mais la locomotive ne sert à rien dans cette affaire. Tu peux remarquer qu'il y a aussi des wagons-citernes. Si tu t'en approches, tu verras sur leur flanc bien rouillé qu'ils sont inflammables. Près de la roue avant du premier wagon, il y a une cale. Il faut que tu disposes les aiguillages de telle sorte que lorsque tu tires dans cette cale (touche action), le wagon aille s'encastrer dans la porte. Celle-ci ne s'ouvrira pas tout de suite, mais dès que tu t'en approches, il y a une cinématique. La porte s'ouvre, mais il faut que tu vides le hangar, avant de buter le frère de Morello. Voilà, t'as fini cette mission, mais le jeu te réserve encore des surprises ! Transmets mes respects au Don, et nous serons quittes. Ah, j'allais oublier, n'oublie surtout pas de faire les missions de Lucas Bertone, car si tu veux des belles bagnoles, c'est à lui qu'il faut les demander. Salut à tous, et à la prochaine !

Cheveux2feu, M@G!C, Leviathan, Xavier, Batrasog

HALF-LIFE

Réf.: N°14406, Vinc

Salut à toi Vinc. Alors bloqué dans Le vieillissime mais excellent Half-Life ? Moi aussi, j'ai été bloqué au même endroit, jusqu'à ce qu'un collègue me donne la solution. En fait, dans cette salle, il doit y avoir trois espèces de petits poteaux se terminant tous par trois branches (leur forme fait penser à un grappin). Place-toi devant chacun de ces poteaux et appuie sur la touche « utiliser », les trois branches s'écarteront. Ensuite, arme-toi de ton pied-de-biche et va casser l'espèce de cage qui est dans la même pièce et qui contient des trucs qui volent. Et là, comme par magie les « trucs » qui volent pourront s'enfuir et iront se poser sur le genre de grappin de chaque « poteau » pouvant entraîner un script qui te permettra de continuer le jeu (oui je suis d'accord avec toi, ça fait des choses pas croyables la magie). Tu viens d'ouvrir un téléporteur au centre de la pièce. Que la force soit avec toi pour le reste (y en a encore pas mal).

The stranger, L'Habitant de l'Abri.

JEDI KNIGHT 2 : JEDI OUTCAST

Réf.: N°14409, Jedi Oli

Salut, Jedi Oli. Tu viens de passer le barrage enflammé et tu descends dans la pièce en question. Utilise d'abord le pouvoir « Push » sur le mur qui se trouve face à toi. Ensuite, suis ce mur jusqu'à ce qu'il s'arrête, et fais un quart de tour sur ta gauche. Avance un peu et regarde la surface du mur à ta gauche : tu y verras un symbole « Push » (cet interrupteur se trouve vers le bas du mur et il n'est pas très visible). Utilise alors le pouvoir de même nom pour pousser sur ce symbole, ce qui libèrera un passage à ton point de départ dans cette pièce. Utilise le pouvoir de vitesse pour passer le corridor avec les murs qui bougent et arriver devant Desann. Je te conseille d'actionner tous les interrupteurs de la salle et un rayon de lumière apparaîtra au centre de la pièce ; si tu sautes dedans, tu récupères de la vie. Sinon le combat est assez simple, si tu utilises tes pouvoirs Jedi. Allez accroche-toi, la fin du côté obscur est proche.

WaRaven, Spiderben, Maître Guizmo

Jeux Crack

Aventuriers du futur, fondus de fantastique, amateurs de stratégie... Nous explorons le monde du jeu numérique. Un monde où les raccourcis sont plus faciles que dans la réalité, les lois plus souples, le temps et la mort sous contrôle, le tout au service du plaisir de jouer. Voilà un terrain où tricher et se défouler ne fait de mal à personne. Jeux Crack est là pour vous aider à encore mieux délirer, à profiter de vos jeux d'une autre manière. Ici, vous trouverez : des astuces, des trucs, des bidouilles, des patches... destinés aux meilleurs softs (v. f. généralement). Tout cela est vérifié au préalable (en version non patchée, commerciale du jeu, sauf mention contraire). Pour les suggestions, écrivez à :

JEUX CRACK,
124 rue Danton, TSA 51004,
92 538 Levallois-Perret Cedex
ou, par le Net, à :
crack@joystick.fr

ARX FATALIS

Les cinq races du monde d'Exostat se sont réfugiées dans le sous-sol de leur planète, car leur soleil mourrant ne chauffe plus, et une terrible ère glaciaire s'est abattue sur la surface. Pas de chance, tout comme la lumière, votre mémoire a aussi disparu... Il vous faudra beaucoup d'ingéniosité pour survivre dans ce labyrinthe de souterrains et de cavernes. Voici le « cheat mode » et quelques astuces pour ce superbe jeu de rôle/aventure qui prend ses inspirations aux meilleures sources (Ultima Underworld, Thief, entre autres). Trucs pour la version française 1.12, en clavier Azerty. Par sécurité, n'oubliez pas de faire une copie de vos sauvegardes en lieu sûr.

LE CHEAT MODE D'ARX FATALIS

Le mode de triche principal n'est accessible qu'en tout début de jeu. Il vous faudra créer un personnage spécial pour jouer avec, donc :

• Commencez une nouvelle partie à zéro. Quand vous définirez les caractéristiques et compétences du nouveau personnage, attribuez-lui au moins 12 en force. Voilà, votre personnage est prêt, le jeu commence. Échappez-vous du cachot, puis éliminez le garde gobelin. Dans la pièce à côté, vous trouverez une table, avec une chaise et un tabouret. Dans le coin de mur derrière la table, vous verrez deux tibias par terre. Prenez l'os de gauche et mettez-le dans votre inventaire (c'est l'os avec une résistance de 2/4, pas celui avec 1/4). Allez jusqu'à la chaise, et « utilisez » (un petit cercle avec, au centre, un triangle doit apparaître à côté de l'os) l'os 10 fois de suite sur la chaise proche de la table. Surprise ! Votre inventaire s'est subitement rempli d'objets en tout genre : une armure de plates Ylside complète (12 en force mini), un arc et des flèches, un sabre de météore, une dague d'assassin, un sac à dos et pas mal d'autres items. Si vous examinez votre livre de sorts, vous constaterez que vous possédez tous les sorts magiques, ainsi que la totalité des pierres runiques.

• Si vous regardez de près votre inventaire, vous verrez qu'une poule et deux « bâtons indicateurs verts » ont fait leur apparition. Les « bâtons verts » permettent de choisir une configuration de départ différente (avec les objets nécessaires à votre quête), simplement en « utilisant » la poule sur l'un d'entre eux. De plus, à chaque usage du poulet sur un indicateur, un symbole de changement de niveau apparaît en haut à droite, cliquez dessus pour changer de niveau.

• Vous remarquerez aussi que vous disposez d'un anneau « non identifié ». Affichez l'écran de caractéristiques (touche F1), attrapez cet anneau et essayez d'en équiper le personnage. Vous verrez que si vous cliquez avec le bouton gauche, un message s'affiche en haut de l'écran, permettant de sélectionner une spécialisation (mage, voleur, guerrier) avec divers degrés de maîtrise. Choisissez ce que vous voulez, reposez l'anneau dans l'inventaire, puis « utilisez » la poule sur l'anneau ! Voilà, vous avez une réserve de points de compétence et de spécialité, à répartir pour modifier le perso à votre goût, et parfois même de l'équipement en rab (notez que « Master » redonne tous les sorts de magie si nécessaire).

ASTUCES

• En la ville d'Arx, si vous allez chez Maria la marchande, tirez le rideau dans le fond de la boutique, et entrez dans la chambre. Regardez sous la cruche d'eau. Oui, c'est

une lettre d'amour signée par L. Tiens, tiens, le roi Lunshire a une liaison cachée...

• Une fois que vous commencez la quête sur les Trolls mineurs en grève, il y a moyen de se faire un peu d'argent facile en spéculant. Il faut juste acheter, chez Garry le banquier (ville d'Arx) toutes les « actions des mines gobelines ». Résolvez la quête, et une fois que vous aurez rendu compte du succès de votre mission au roi Lunshire, retournez vendre vos actions au banquier. Avec la réouverture de la mine, la valeur de vos actions aura nettement augmenté.

• Pour plus de bénéfices, vendez toutes vos pierres précieuses au bijoutier d'Arx (Tafiok) plutôt qu'au roi Gobelin.

• Au niveau de la nourriture, Arx offre une grande variété de plats. Outre le poisson pêché et rôti et le pain fraîchement fabriqué. Si vous avez très faim, il est possible de chasser et tuer les poulets qui traînent un peu partout, mais aussi les cochons et même les chiens ! Le plus drôle, c'est que cette chasse à l'animal domestique donne même quelques points d'expérience. Il reste juste à mettre au feu vos cuisses de poulet et côtes de viande crue. Miam ! En revanche, pas de pot-au-feu possible, les carottes refusent obstinément de passer à la braise. Après le bien manger, le bien boire : le vin d'Arx soule très rapidement (3 fioles et pof !), alors que la bière est visiblement sans alcool. Ce qui n'est pas dramatique, car il vous faudra au moins un tonneau de bière, une fois que vous aurez dévoré deux ou trois cochons à vous tout seul, sans aucune indigestion.

HARRY POTTER ET LA CHAMBRE DES SECRETS

Il est temps pour Harry de commencer sa deuxième année à Poudlard. Mais de serieux ennuis et un emploi du temps chargé attendent le jeune apprenti sorcier. Voici quelques astuces, pour bien démarrer dans la version française 1. Azerty de ce sympathique jeu.





ASTUCES

• Harry peut échanger aux autres élèves des « cartes de sorciers célèbres » contre des dragées de Bertie Crochue. Comme les prix varient d'une conversation à l'autre, il ne faut pas hésiter à refuser plusieurs offres de la même personne, jusqu'à arriver à un prix acceptable. Ce truc ne marche pas pour les autres objets (veracrasse, écorce...).

• Lorsque vous ouvrirez des coffres ou renverserez des marmites pour obtenir des dragées, mettez-vous en plein devant. Ainsi, vous interceptez les dragées expulsées sans avoir quasiment à vous déplacer.

• Lors des défis d'apprentissage des sorts magiques ou quand vous avez une recherche d'objet spécial à remplir, ne vous jetez pas sur la grande étoile finale, ou l'objet spécial quand vous les verrez. En effet, il y a souvent des coffres et des bonus intéressants non loin, et le jeu considère la mission terminée si vous touchez l'objet final de la quête en cours.

• Si lorsqu'on vous annonce qu'une « cérémonie des points de maison » va avoir lieu, vous jetez un œil sur les scores des diverses maisons, et que vous constatez que Gryphondor n'est pas en tête (ce qui empêche Harry d'aller dans la pièce aux récompenses), vous avez quand même la possibilité de rattraper la situation. La cérémonie ne peut démarrer sans vous, et rien n'empêche de rejouer à l'un des défis d'apprentissage des sortilèges (défi d'Ectoplasmus ou de Rictusempra par exemple). Ainsi vous améliorez votre score et ramenez les points nécessaires pour placer Gryphondor en tête à nouveau. Rejouer les défis permet également de refaire le plein en dragées et en chocogrenouilles.

Jeux Crack

• Quand vous aurez assommé des lutins-voleurs de dragées à l'aide d'un « Ticengo », profitez-en pour les attraper par les oreilles, et les lancer par les espèces de portails d'où ils viennent au départ. Non seulement vous serez débarrassé d'eux, mais vous obtiendrez des dragées supplémentaires.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Un système de guidage de missiles spatiaux a disparu... C'est un travail pour 007. Voici quelques codes pour l'adaptation du dernier film de James Bond, en v. internationale.

• Pour activer le mode Triche, il faut créer un petit fichier texte que vous placerez dans le dossier « Bond » qui se trouve dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut, c'est: C:\Program Files\EA Games\Nightfire). Au bureau Windows, démarrez un éditeur de textes quelconque (le bloc-notes par exemple), puis tapez l'instruction: « sv_cheats 1 » (sans guillemets) et sur la ligne suivante « console 1 ». Enregistrez le nouveau fichier sous le nom de « autoexec.cfg » dans « Bond ». Sortez de l'éditeur. À présent, ouvrez les « Propriétés » de l'icone de lancement du jeu (raccourci), et ajoutez « +console 1 » en bout de ligne « Cible », derrière Bond.exe en séparant par un espace. Validez par « Appliquer ». Lancez le jeu par le raccourci et démarrez ou chargez une partie. Appuyez sur la touche [Petit 2] (juste sous Echap) pour ouvrir la console. Tapez le code choisi, puis refermez la console avec [Petit 2].

CODE EFFET

god : Invincibilité. Activé/désactivé.
Noclip : Plus de clipping. Activé/désactivé.
Notarget : Invisible aux ennemis. Activé/désactivé.
Quit : Retourne direct au bureau Windows.

CRAZY TAXI

Conducteur de la compagnie du taxi fou, vous êtes prêt à tout pour que vos clients arrivent à destination à la vitesse de l'éclair, et si au passage vous casez quelques acrobaties... C'est le gros pourboire garanti. Voici quelques astuces pour la v. internationale de Crazy Taxi :

• Pour des arrêts ultra-courts : passez la marche à arrière au dernier moment et servez-vous d'un obstacle solide comme butoir.

• Dans l'épreuve « 2-3 crazy bound rule » du mode Crazy Box, où vous devez mener un passager à destination, en sautant de plate-forme en plate-forme sans tomber à la mer, la tâche est très facilitée, si sur chaque tremplin vous vous mettez en travers (dans le sens des flèches) pour sauter, et gardez les roues braquées pendant le saut. À l'atterrissage, la voiture est directement en dérapage et donc tourne plus facilement dans la bonne direction.

• Pour encaisser des primes données par les gens pressés, doublez un maximum de véhicules. Tout ce qui peut impressionner ou amuser les passagers rapporte des primes (slalom à fond de train, collisions frontales évitées de justesse, circulation dans la mauvaise file, sauts, dérapages, etc.).

• Dans le mode de jeu Original, il y a un passage à niveau non protégé qui vous permet de rouler sur les rails du train. N'hésitez pas à foncer vers le train en collision frontale. Avec un choc suffisamment violent vous ferez dérailler la motrice pour quelque temps.

CLIENTS CACHÉS EN JEU ORIGINAL :

• Allez au port. Près du pont ouvrant, trouvez l'immeuble ancien avec escaliers de secours apparents, et plongez dans le bras d'eau juste en face. Un punk avec tuba vous attend au fond.

• Dans le centre ville, à côté des gratte-ciel, il y a une rampe juste au niveau du King's Park. Sautez, vous retomberez sur une très grande terrasse en brique rouge, où vous attend votre client.

• Allez à la station de métro en centre ville. Descendez les escaliers, faites le tour de la ligne de métro en roulant sur les rails. Un client vous attend sur un quai.

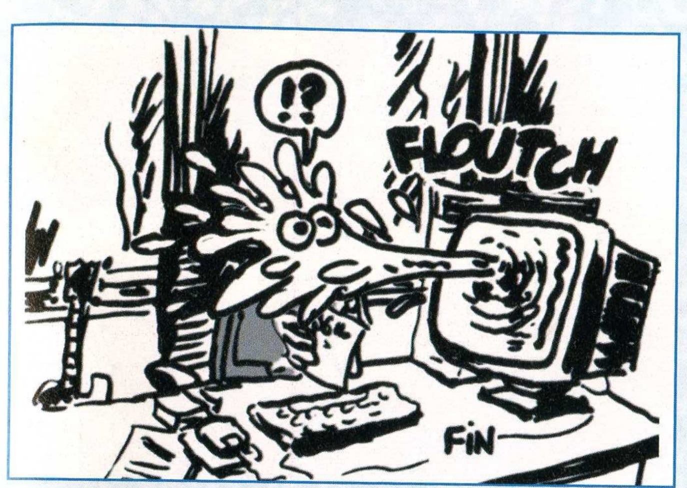
CLIENTS CACHÉS EN JEU ARCADE

• Trouvez le grand parking à étages. Entrez à l'intérieur et roulez jusqu'au fond en suivant le mur gauche. Faites un saut à petite vitesse à l'extérieur. Vous atterrissez sur l'auvent d'une boutique où une vieille mémé vous attend.

• Allez à la plage et rentrez sous l'eau. Vous verrez 3 ou 4 clients équipés de tubas qui font de grands signes et vous croiserez peut-être un orque.

SILENT HUNTER 2

Les simulations de sous-marin ne sont pas nombreuses, et Silent Hunter 2 est l'une des meilleures. Votre commandement d'un U-Boat allemand pendant la Seconde Guerre mondiale sera riche en péripéties et en dangers. Voici quelques trucs et astuces pour ce superbe jeu en version internationale 1.00.06, install française clavier Qwerty :



TORPILLES

Quel que soit l'écran de jeu où vous vous situez, le tir de torpilles est bien plus pratique en utilisant la touche [Entrée]. Une fois la torpille lancée, utilisez le mode Caméra torpille (touche [K]) pour savoir tout de suite si le bateau visé est touché ou loupé.

ATTAQUES AÉRIENNES

Si vous êtes coincé en surface, par une attaque aérienne, déplacez-vous à vitesse maximale (Flank speed). Employez le grossissement (touche [W]) pour mieux viser les avions du poste de tir anti-aérien. Attendez que les avions arrivent à portée (1 500 m environ) pour les verrouiller et faire feu.

DIVERS

• Pour voir tourner les hélices de votre sous-marin, il faut être en mode de temps non compressé (X 1).

• Pour naviguer ou combattre plus facilement, plutôt que de passer par l'écran de chaque poste pour surveiller les divers cadrans et indicateurs, utilisez les « panneaux coulissants » (pointeur souris complètement à gauche ou droite de l'écran ou touche [Z]). De cette manière, vous pourrez rester sur votre écran favori (cartes/navigation ou autre) tout en gardant un œil sur le reste du sous-marin.

• Si vous employez l'hydrophone pour détecter les navires ennemis, il est utile de couper les moteurs du sous-marin pour ne pas être parasité par ses propres bruits (gênants vers l'arrière surtout).

• Si vous êtes grenadé par un navire de guerre, plongez en urgence le plus profond possible, même dans la zone rouge du profondimètre. Souvent, il existe au fond une couche d'eau (thermocline) qui renvoie mal les échos sonar et camouflera votre sous-marin.

SAUTER LES MISSIONS

Si jamais vous bloquez sur une mission du mode Campaign, voici un moyen de passer à la mission suivante sans réussir l'objectif principal. À utiliser avec modération, car vous n'aurez ni médailles, ni points de mission.

• Ce moyen consiste à modifier les fichiers descriptifs des missions. Sous Windows, allez dans le dossier « CampaignFiles » que vous trouverez dans C:\Program Files\SSI\Silent Hunter II\Shell\ avec l'installation par défaut. Vous verrez de nombreux fichiers terminés par « .SDF », il s'agit des missions, à raison d'une mission par fichier. Chargez le fichier de la mission (nom de mission lisible dans le fichier) où vous n'arrivez pas à accomplir l'objectif principal, dans le bloc-notes Windows ou un autre éditeur de texte. Cherchez le paragraphe qui commence par « ;;;Objectives ». Vous y verrez tous les objectifs de mission. Le paramètre de l'objectif principal qu'il faut modifier appartient au groupe sous la balise [OBJECTIVE1]. Allez à la ligne « Primary = TRUE » et remplacez le « TRUE » par un « FALSE ». Enregistrez le fichier modifié, et relancez le jeu. Rechargez la campagne en cours, et lancez la mission modifiée.

• Appuyez sur [Echap], pour aller à l'écran des objectifs. Vous constaterez qu'il n'y a plus d'objectif primaire. Quittez la mission vers le menu principal et vous passerez à la mission suivante dans le bureau de la Kriegsmarine. NOTES : Parfois, pour sauter à la mission suivante de cette manière, il faut jouer un peu, car SH2 n'accepte pas que vous abrégiez la partie quand des ennemis sont dans les parages (condition rouge). Il faut que le message « Survived Mission » vert s'affiche dans l'écran objectifs, et pas un « Enemy Threat Nearby » rouge. N'oubliez pas que cette modif touche toutes les campagnes en cours, passées ou à venir. Pour rejouer normalement, il faut rétablir le(s) fichier(s) modifiés en leur état initial (TRUE).